ОКОВЫ СУДЬБЫ

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА I – ВВЕДЕНИЕ	**4**
А. Предисловие	4
Б. Предыстория	6
ГЛАВА II – УСТАНОВКА	**7**
А. Как установить игру	7
Б. Настройка графики	7
ГЛАВА III – ГЛАВНОЕ МЕНЮ	**8**
А. Новая игра: создание персонажа	8
1. Внешность	9
2. Начальные характеристики	9
3. Имя	10
4. Уровень сложности	10
5. Начальные навыки	10
Б. Сохранение и загрузка	11
В. Настройки	12
1. Видео	12
2. Звук	12
3. Игра	12
4. Клавиши	13
Г. Авторы	13
Д. Выход	13
ГЛАВА IV – ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС	**13**
А. Жизнь в окружающем мире	13
1. Передвижение	13
2. Взаимоотношения с жителями миров	14
3. Действия с предметами	18
Б. Внутриигровое меню	22
1. Портреты персонажей	22
2. Жизнь, магия, выносливость	22
3. Кнопки	23
В. Окно рюкзака	24
Г. Дневник	26
1. Автокарта	26
2. Задания	26
3. Враги	26
4. Диалоги	27
Д. Окно навыков	27
1. О навыках	27
2. Как приобрести новый навык	27
3. Как разучить навык	29
ГЛАВА V – РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА	**29**
А. Опыт и уровни	29
Б. Характеристики персонажа	30
1. Показатели	30
2. Основные характеристики	30
3. Дополнительные характеристики	31
4. Урон	31
5. Броня и сопротивление повреждениям	31
6. Вес и перегрузка	31
7. Репутация	32
В. Навыки	32
1. Путь мага	32
2. Путь воина	33
3. Путь вора	35
4. Магические куклы	37
ГЛАВА VI – ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ МИРЫ	**39**
А. Что такое Параллельный мир	39
Б. Как попасть туда в ходе игры	39
В. Как попасть туда по окончании игры (!)	39
ПРИЛОЖЕНИЕ I «ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ»	**40**
ПРИЛОЖЕНИЕ II РААНСКИЙ РУНИЧЕСКИЙ АЛФАВИТ	**41**
АВТОРЫ	**44**



Глава I. ВВЕДЕНИЕ

А. Предисловие

Дорогой игрок!

Прежде всего, спасибо тебе за то, что ты купил эту игру. Нам хотелось бы отблагодарить тебя за помощь и доверие. Надеюсь, завершив свои приключения в созданном нами мире, ты не останешься разочарованным.

Мы начали работу над «Оковами судьбы» в декабре 2002 года, вскоре после выхода в свет первой части игры. Если ты не играл в Divine Divinity, просто знай, что это была игра, в которой появился мир Ривеллона, Благословенный (рыцарь добра) и Проклятый (адепт зла). Игроки одобрили наше творение, и мы решились написать о новых приключениях в той же вселенной.

Мы решили развить технологию, использованную в первой части игры, и претворить в жизнь некоторые новшества. Нам было жаль терять интересные идеи, которые не удалось опробовать в Divine Divinity из-за сжатых сроков и нехватки финансов, поэтому в этот раз мы решили использовать тот же игровой движок и добиваться улучшений в игровой системе.

Некоторые из нововведений сильно повлияли на общую концепцию игры, поэтому люди, игравшие в Divine Divinity, наверняка отметят, что между первой и второй частью есть существенные отличия. Да, это был рискованный шаг, потому что многие игроки просили нас не трогать техническую часть игры и заниматься только сюжетом. Но нам хотелось идти вперед и пробовать новые идеи. Сейчас я расскажу вам, что же мы додумали и внесли в игру.

Поскольку теперь вам предстоит управлять не одним, а двумя персонажами, мы внесли изменения в игровой интерфейс. Он несколько отличается от привычного, но мы увидели на собственном опыте, что к нему легко приспособиться, а затем он становится очень удобным в использовании. Не пугайтесь, если в начале у вас будут разбегаться глаза. «Оковы судьбы» - игра большая и сложная, но уже в ходе первого акта вы со всем освоитесь. Рассматривайте весь первый акт как длинную обучающую миссию.

Обратите внимание на Параллельные миры - случайно генерирующиеся вселенные, в которые можно перенестись в любой момент игры (если, конечно, вы нашли устройство, позволяющее осуществлять переход). Они населены забавными персонажами; в них вы всегда можете найти приют и отдых. Если вы в какой-то момент поймете, что забрели в слишком опасное место (что легко может случиться, ведь наша игра не линейна), перенеситесь в Параллельный мир, выполните парочку-другую заданий, и вот вам уже все по плечу. Мы считаем, что нашли хитроумный способ сбалансировать игру с их



помощью, но судить, конечно, вам. Кстати, мы предусмотрели, что игру вполне можно пройти и без помощи Параллельных миров, но это будет гораздо сложнее.

Новая система развития персонажа, особенно в части навыков, позволяет создавать бесчисленное количество комбинаций. Некоторые, конечно, предпочтут следовать стереотипам, но мы даже не сомневаемся, что многие из вас придумают такие комбинации, о которых мы и не догадывались. Вполне возможно, что вы даже создадите совершенно нежизнеспособного персонажа :). Мы советуем на время забыть о стандартных классах РПГ и развивать персонажей посвоему. Помните, вам открыты все тропы, а навыки, в которых вы разочаровались, можно «разучить».

Я бы посоветовал вам не пренебрегать клавишей паузы. По умолчанию за паузу отвечает «Пробел»; не забывайте нажимать его время от времени. Сражения в «Оковах судьбы» требуют тактического подхода, и в режиме реального времени за всем просто не уследить. Вы можете попасть в очень сложную ситуацию. Если вы все же хотите играть в режиме реального времени, научитесь извлекать все возможное из кнопок основного и дополнительного навыка, а также клавиши CTRL.

От имени всей нашей команды я выражаю надежду на то, что вы полюбите нашу игру. Мы затратили на ее создание массу времени и усилий. Если она вам понравится, значит, наши старания не пропали даром. Если вы захотите высказать нам свое мнение об игре, посетите форум на сайте www.beyond-divinity.com. Мы всегда готовы выслушать ваши замечания и претворить ваши пожелания в жизнь в последующих играх.

И последнее. Я недавно стал счастливым отцом, и если вам повезло получить вместе с игрой повесть Рианны «Дитя Хаоса», знайте - на обложке изображена моя двухмесячная дочка. Я посвящаю мою часть работы над игрой ей и ее матери.

Кстати, если вы получили эту повесть, советую прочитать ее, прежде чем начинать игру. Вы получите массу впечатлений.

Всего наилучшего,

Свен Винки

Larian Studios

Б. Предыстория

Вы - ученик Благословенного, гроза некромантов и колдунов. Ваше жизненное предназначение - борьба со злом. Но однажды, в самый разгар битвы с могущественным некромантом, коварный демон переносит вас в свое измерение. Там он сковывает вашу душу с душой рыцаря смерти. Вы обречены быть навеки связаны с созданием Хаоса и зла.

Но вот вдали забрезжил свет. Рыцарю смерти такое положение вещей нравится не больше вашего. У добра и зла теперь одна цель: избавиться друг от друга. Вскоре вы узнаете, что сломать оковы можно, лишь познав древнее искусство разлома, позволяющее открывать порталы между мирами.



Глава II. УСТАНОВКА

А. Как установить игру

Поместите установочный диск с игрой в ваш CD-ROM привод. Если на вашем компьютере включена функция автозапуска, установка начнется автоматически. Если эта функция отключена, дважды щелкните по значку «Setup.exe», находящемуся в корневом каталоге диска с игрой. Следуйте инструкциям, появляющимся на экране, чтобы завершить процесс установки.

Б. Настройка графики

При первом запуске игры появляется окно настроек. Программа попробует определить тип вашей видео карты. Мы рекомендуем вам менять настройки, предложенные программой, лишь в том случае, если возникнут какие-либо проблемы с игрой. Чтобы начать проверку, щелкните по соответствующей кнопке. По завершении проверки нажмите кнопку «Применить и закрыть». Экран настроек исчезнет. Запустится игра.

Чтобы просмотреть или изменить настройки, вы в любой момент можете запустить эту программу, открыв папку с игрой на жестком диске и щелкнув по значку «ConfigTool.exe» или выбрав опцию «Настройки» с Пуск-меню.



Программа конфигурации позволит вам выбрать графическое разрешение игры. Чем выше разрешение, тем более мощная конфигурация компьютера для него потребуется. Если игра идет слишком медленно, попробуйте выставить более низкое графическое разрешение.

Далее, вы можете включить или отключить полноэкранное сглаживание.

После внесения изменений в настройки игры не забудьте их протестировать, нажав кнопку «Проверка». Дисплей компьютера переключится в выбранный графический режим и проверит его совместимость с вашей видео картой и/или драйверами. Если проверка прошла успешно, нажмите кнопку «Применить и закрыть». Все изменения будут сохранены на жестком диске. При каждом последующем запуске Beyond Divinity программа будет автоматически применять их.

Некоторые другие настройки могут быть изменены непосредственно через игровое меню (см. Главу II).

Глава III.
ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Вы попадаете в Главное меню каждый раз при запуске игры. Чтобы открыть Главное меню из игрового мира, нажмите «Esc». Вы сможете вернуться к игре с помощью кнопки «Продолжить игру».

А. Новая игра: создание персонажа

Данная опция меню позволяет вам начать новую игру в мире Beyond Divinity. Для начала вам надо будет создать своего персонажа и задать навыки рыцарю смерти, вашему спутнику.



После того, как вы создадите своего персонажа, нажмите кнопку «Принять» в правой нижней части экрана. Вы перейдете на аналогичный экран, посвященный рыцарю смерти.

Вы можете в любой момент прекратить создание персонажа, нажав кнопку «Отмена» в левой нижней части экрана, и вернуться в Главное меню. Если вы нажмете на эту кнопку, находясь в экране создания рыцаря смерти, то вернетесь к экрану создания главного персонажа. Все изменения, внесенные в характеристики рыцаря смерти, будут при этом отменены.

Не будем ходить вокруг да около. Да будет вам известно, игра уже началась: пришла пора принимать первые решения. Вам не только придется любоваться выбранной для персонажа внешностью всю игру; его начальные навыки и характеристики определят тактику вашей игры в ее начале.

1. ВНЕШНОСТЬ

Наша игра позволяет вам выбрать лицо и фигуру персонажа по вашему усмотрению. Внешность нисколько не влияет на характеристики персонажа, лишь радует глаз. (Внешность рыцаря смерти изменить нельзя. Он ни за что этого не позволит).

2. НАЧАЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Вы вольны назначить для своего персонажа любые начальные характеристики. Добросовестный игрок, без сомнения, предпочтет один из хорошо знакомых классов персонажей: воин, вор, маг. При выборе одного из этих классов программа сама распределит характеристики персонажа соответствующим классу образом.

Учтите, что выбор класса вовсе не подразумевает то, что вам придется отыгрывать эту роль всю игру. Позже вы сможете обучиться различным ветвям навыков. Персонаж, начавший игру магом, может вскоре превратиться в опытного воина или совместить в себе лучшие черты обоих классов.

Более рискованные и отважные игроки могут распределить очки характеристик персонажа по своему усмотрению. Вы в любой момент можете нажать кнопку «минус» рядом с показателем той или иной характеристики, чтобы понизить ее. Аналогично, чтобы повысить значение характеристики, нажмите кнопку «плюс». В начале игры вам дается четырнадцать очков для распределения. Количество свободных очков показывается в нижней части окна.

Заметьте, что основные характеристики влияют на показатели дополнительных. Чтобы узнать об этом больше, прочтите Главу V.

3. ИМЯ

Задайте своему персонажу имя. (Имя рыцаря смерти изменить нельзя. Он держит его в тайне, которую откроет лишь своему господину или госпоже).

4. УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Выберите уровень сложности игры, пользуясь стрелочками. Уровень сложности влияет только на силу и количество противников в игре.

5. НАЧАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Щелкните по этой кнопке, чтобы открыть окно, в котором вам предложат выбрать путь развития героя. Вам предлагается на выбор три тропы: тропа воина, тропа мага и тропа вора. От вашего выбора будет зависеть начальная ветвь навыков персонажа.

Оковы душ позволяют вашим персонажам учиться друг у друга. Навыки, выученные героем, станут доступны рыцарю смерти, и наоборот.

Если вы решите назначить обоим персонажам одинаковые начальные навыки (например, отправите их тропой воина), вам будет доступно больше навыков этой ветви.



	Начальные навыки	**Дополнительные навыки (оба героя выбрали одинаковый путь)**
Воин	Специалист ближнего боя	Ремесла > Починка
Вор	Воровские навыки	Умения > Удар в спину + удача
Маг	Атака стихий > Направленные	Магия тела > Защитная магия > Индивидуальные

Естественно, в самом начале игры ветвь навыков не будет доступна вам целиком. Старайтесь, чтобы ваш выбор навыков соответствовал начальным характеристикам персонажей. Чтобы выучить дополнительные навыки, вам придется искать соответствующие книги и учителей.

Чтобы узнать больше о навыках и путях, обратитесь к Главе V.

Б. Сохранение и загрузка

Вы можете сохранить игру в любой момент. Нажмите «Esc», войдите в Главное меню и щелкните по кнопке «Сохранить игру». (До начала игры эта опция будет выделена серым цветом, указывающим на то, что она недоступна). Откроется окно со списком всех сохраненных ранее игр. Чтобы сохранить игру, щелкните по текстовому полю в нижней части экрана, задайте имя сохранения и щелкните по кнопке в правом нижнем углу. Чтобы перезаписать сохраненную ранее игру, выберите строку с ее именем и щелкните по кнопке в правом нижнем углу экрана.



Кнопка «Загрузить игру» позволяет вам загрузить сохраненную ранее игру. Чтобы выйти из текущей игры и загрузить сохранение, выберите строку с его именем и щелкните по кнопке в правом нижнем углу. Чтобы выйти из окна загрузки, нажмите на кнопку с крестом.

Чтобы удалить сохраненную игру в любом из этих окон, щелкните по строке с именем игры, затем щелкните по кнопке с изображением мусорного бака в левом нижнем углу экрана.

Также в обоих окнах доступны ваши так называемые «быстрые сохранения». Чтобы сохранить игру, не выходя в Главное меню, нажмите «CTRL» + «S»; чтобы загрузить последнее «быстрое сохранение», нажмите «CTRL» + «L». Учтите, что в игре доступны только два слота для «быстрого сохранения», и все последующие «быстрые сохранения» будут автоматически записываться поверх уже существующих.

В. Настройки

1. ВИДЕО

Гамма

Чем выше значение выставлено, тем светлее будет изображение на экране.

Затемнение

Определяет темноту неосвещенной части экрана. Чем выше значение выставлено, тем сильнее затемнение.

2. ЗВУК

Фон

Задает громкость фоновых шумов (погода, пение птиц и т.п.).

Звуковые эффекты

Задает громкость звуковых эффектов: звона стали, скрипа передвигаемой мебели, звука шагов...

Музыка

Задает громкость музыки в игре.

Голос

Задает громкость звучания диалогов между персонажами.

Комментарии

Время от времени персонажи комментируют отдаваемые им приказы. Эту опцию можно при желании отключить.

3. ИГРА

Подсказки в бою

Если эта опция включена, во время сражения на экране появляется текст, подсказывающий, какое количество повреждений наносится каждым ударом.

Сложность

Настраивает сложность сражений в игре.



4. КЛАВИШИ

Эта опция выводит на экран окно, в котором можно настроить «горячие клавиши» игры по своему усмотрению. Щелкните по многоточию напротив названия какого-либо действия, затем нажмите клавишу, которую вы хотите для него назначить. Чтобы отменить назначение клавиши, щелкните по значку с изображением мусорного бака напротив названия действия.

Г. Авторы

Нажмите эту кнопку, чтобы узнать имена всех людей, трудившихся над созданием Beyond Divinity.

Д. Выход

С помощью этой кнопки можно выйти из игры и вернуться к рабочему столу Windows.



Глава IV. ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС

А. Жизнь в окружающем мире

1. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Вы можете управлять вашими персонажами вместе или по отдельности. Чтобы выбрать персонажа, щелкните левой кнопкой мыши по его портрету. Теперь он будет реагировать на все команды, которые вы отдаете ему. Если же вы хотите отдать приказ всему отряду, выберите «лидера», затем нажмите кнопку «Весь отряд». Все персонажи будут следовать за лидером.

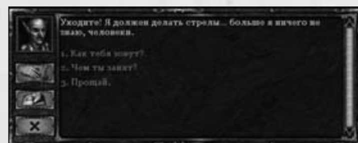
Чтобы подвести персонажа к нужному месту, воспользуйтесь левой кнопкой мыши. Щелкните по точке, в которую должен направиться персонаж. Если вы хотите следить за каждым шагом персонажа, удерживайте левую кнопку мыши и прокладывайте ему путь. Персонаж будет послушно следовать за курсором.

Чтобы переключаться между режимами ходьбы и бега, нажимайте клавишу «R».

Во время бега персонаж расходует выносливость. Когда выносливость падает до ноля, персонаж переходит на шаг. Вам придется дать ему передышку, чтобы он вновь смог бегать. Быстрее всего выносливость восстанавливается, когда персонаж стоит на месте. Если персонаж перегружен, он не сможет бежать.

2. ВЗАИМООТНОШЕНИЯ С ЖИТЕЛЯМИ МИРОВ

а) Разговор



Некоторые разговоры начинаются автоматически. Чтобы начать разговор по собственному желанию, наведите курсор мыши на дружелюбного или нейтрального персонажа и щелкните по нему левой кнопкой. Если житель согласен поговорить с вами, появится окно диалога. В текстовом поле высвечиваются все реплики жителей и героев. Реплики жителей окрашены в желтый цвет. Под репликами предлагаются варианты ответа для героя. Чтобы выбрать желаемый вариант, щелкните по строке или нажмите соответствующую цифру на клавиатуре.

Слева от текстового поля отображены опции диалога. Верхний значок представляет собой портрет персонажа, с которым происходит общение. Под ним расположены значки «Торговля», «Все диалоги» и «Закрыть» (некоторые из них могут быть подсвечены серым и не использоваться). С помощью кнопки «Все диалоги» вы можете просмотреть все произнесенные реплики и выбранные ответы. Чтобы прервать беседу, нажмите на кнопку «Закрыть». Учтите: некоторые персонажи могут счесть вас за это грубияном и потерять к вам уважение. Чтобы узнать о том, как торговаться, обратитесь к разделу «Торговля».

б) Торговля: окно обмена



Если вы предлагаете собеседнику обменяться предметами или нажимаете кнопку «Торговля» в окне диалога, появляется окно обмена.

Для этого окна существуют три режима: торговля, опознание и починка. Перейти из одного режима в другой можно с помощью соответствующих кнопок под портретом героя.

В верхней части окна представлено содержимое вашего рюкзака. Под каждым предметом указана его цена, а иногда (например, для стрел) количество отдельных предметов в группе. Если цена предмета указана желтым цветом, значит, этот предмет надет на герое или находится у него в руках. В режиме опознания неизвестные предметы отмечены синим цветом. В режиме починки поврежденные предметы отмечены красным.

Чтобы починить или опознать предмет, войдите в соответствующий режим и щелкните по предмету. Собеседники в большинстве случаев требуют денег за эти услуги.

Торговаться немного сложнее. В нижней части окна отображены все предметы, которые собеседник готов вам предложить. Средняя часть окна разбита на две части. В левую часть помещаются предметы и деньги, которые готовы продать или заплатить вы, а в правую часть кладутся предметы и деньги, которые вы хотите получить от собеседника. Чтобы переместить предмет из рюкзака в среднюю часть окна, щелкните по нему. Точно так же можно вернуть предмет в рюкзак.

Верхняя кнопка подсчета денег поможет вам точно определить сумму золота, которую необходимо доплатить герою за покупку, а нижняя кнопка определит аналогичную сумму для собеседника. Это возможно только в том случае, если у вас хватает золота.

Щелкните по кнопке «Принять», чтобы заключить сделку, если, конечно, собеседник согласен на ее условия. Щелкните по кнопке с крестом, чтобы отменить обмен.

1 – Портрет героя
2 – Стоимость всех предметов героя
3 – Режим починки
4 – Режим опознания
5 – Стоимость предметов, которые собирается продать герой
6 – Доплата золотом (для героя)
7 – Доплата золотом (для собеседника)
8 – Стоимость предметов, которые пытается продать собеседник
9 – Портрет собеседника
10 – Стоимость всех предметов собеседника
11 – Заключить сделку
12 – Отменить обмен
13 – Рюкзак героя
14 – Предметы, предлагаемые героем
15 – Предметы, выбранные у собеседника
16 – Рюкзак собеседника

в) Сражение

Нападение

Избежать битвы в мире Beyond Divinity практически невозможно. На пути к победе вам встретятся сотни враждебных существ, которых необходимо одолеть. Чтобы перейти в боевой режим, нажмите соответствующий значок или клавишу «C». Если у вас за поясом есть оружие, герой вытащит его и приготовится к сражению. Если оружие сломано или отсутствует, герой поднимет кулаки к лицу, готовясь защищаться.

Перед тем, как говорить с дружелюбными обитателями миров, рекомендуется вновь нажать клавишу «C» и выйти из боевого режима. В противном случае обитатели могут испугаться или разозлиться.

Чтобы напасть на противника, щелкните по нему левой или правой кнопкой мыши. (Для каждой из этих кнопок можно назначить навык или оружие. Чтобы прочитать о назначении навыков, обратитесь к разделу «Внутриигровое меню». Чтобы узнать больше о боевых заклинаниях и навыках, откройте раздел «Навыки» Главы V.) Выбранный персонаж будет преследовать врага, пока тот не будет повержен.

Как избежать сражения: навык скрытности

Чтобы избежать сражения, вы можете попробовать прокрасться мимо враждебно настроенных существ. Зачатки этого навыка даются каждому персонажу с самого начала игры. Вы можете повысить навык скрытности персонажа с помощью очков навыков (см. Главу V).

Назначьте этот навык для одной из кнопок мыши и нажмите ее, чтобы войти в режим скрытности. Чтобы выйти из этого режима, нажмите кнопку повторно. В режиме скрытности видимая часть экрана мутнеет, а вокруг врагов разливается красное свечение. Ни в коем случае нельзя пересекать красную область, иначе противник заметит вас и ринется в бой! Учтите, что в этом режиме выносливость расходуется гораздо быстрее. Когда выносливость упадет до ноля, персонаж автоматически выйдет из режима скрытности.

Сражение с несколькими врагами одновременно: круговая атака

Другой навык, которым каждый персонаж владеет «с рождения», - круговая атака. Если героя со всех сторон окружили противники, он может нанести им круговой удар, разящий врагов по всем направлениям.

Назначьте этот навык для одной из кнопок мыши и нажмите ее, чтобы осуществить круговую атаку. Вы можете повысить этот навык с помощью очков навыков (см. Главу V).

Круговая атака требует значительной затраты усилий, поэтому персонаж быстро выдыхается. Круговую атаку нельзя произвести с помощью копья, лука или голыми руками.

Тактический подход

Поскольку в игре Beyond Divinity вы все время управляете несколькими персонажами одновременно, мы советуем тщательно просчитывать боевую тактику. Прежде чем нападать, подумайте; чаще пользуйтесь режимом паузы и давайте вашим персонажам индивидуальные задания.

Вы можете приостановить игру, нажав «Пробел». Выберите персонажа, щелкнув по его портрету, затем отдайте ему нужную команду. Затем выберите другого персонажа и отдайте команду ему. Выйдите из режима паузы, чтобы посмотреть, как будут справляться ваши герои.

В режиме паузы вы можете пить зелья, назначать клавишам навыки, менять оружие и т.п. Учтите, если вы приостанавливаете игру в режиме боя и приказываете герою сменить оружие, он может послушаться вас не сразу: возможно, в этот самый момент он пытается нанести врагу удар прежним оружием. В этом случае рекомендуется быстро снять и вновь поставить игру на паузу, позволив герою завершить маневр, а затем поменять оружие.

Как выжить в битве

Не забывайте следить за показателями здоровья и магии персонажа в верхней части экрана. Если шкала жизни или магии подходит к концу, восстановите силы героя с помощью зелья или направьте на него заклинание лечения. (Чтобы узнать больше о том, как пользоваться зельями, обратитесь к разделу «Внутриигровое меню». Чтобы прочитать о боевых навыках и заклинаниях, откройте раздел «Навыки» Главы V).

Добыча

После битвы из тел поверженных врагов выпадают различные полезные предметы. Они появляются рядом с трупами. Вы можете смело подбирать любые из этих предметов. (Чтобы узнать о различных разновидностях предметов, обратитесь к следующему разделу).

3. ДЕЙСТВИЯ С ПРЕДМЕТАМИ

В пути вам встретятся несметные богатства, которые могут так или иначе пригодиться вашим героям. Вы можете подбирать их, передвигать, бросать, использовать, даже совмещать. Если какой-либо предмет привлек ваше внимание, наведите на него курсор. Если предмет полезный, включится подсветка; появится описание этого предмета. Если предмет подсвечен красным, значит, он находится слишком далеко от вас; если же он подсвечен белым, значит, вы можете совершать с ним те или иные действия.

а) Основная функция предметов

Некоторые предметы обладают основной функцией. Если щелкнуть по ним левой кнопкой мыши, персонаж произведет соответствующее действие. К примеру, щелчок по настенному светильнику включает и выключает его. Щелчок по книге вынуждает персонажа углубиться в чтение. Если при щелчке по предмету ничего не происходит, значит, он не обладает основной функцией. Щелчок по оружию, броне или зелью заставляет выбранного персонажа поместить их в рюкзак. Если вы подбираете предмет брони, который не надет на вашем персонаже, он автоматически наденет его. Если персонаж, у которого в руках нет оружия, подбирает предмет вооружения, он автоматически оказывается у него в руках.

б) Как подобрать предмет

Чтобы подобрать предмет, наведите на него курсор мыши, щелкните и перетащите его на портрет одного из героев.

в) Совмещение предметов

Некоторые предметы возможно совмещать. К примеру, если взять пустую кружку, навести ее на бочонок с вином и отпустить, то кружка упадет на землю полной вина. Обратите внимание, что при наведении кружки на бочонок тот начинает мигать белым. Это значит, что предмет, который вы держите в руках, возможно использовать на том предмете, на который вы его наводите. Если же на предмете, находящемся у вас в руках, появляется красный крест, значит, эти предметы нельзя совместить.

г) Перемещение предметов

Чтобы переместить предмет, поднимите его и перетащите на новое место. Если предмет нельзя переместить вообще или в указанную точку, на нем появляется красный крест. Учтите, что некоторые предметы могут разбиться при перемещении или броске.

д) Прочность предметов

С течением времени многие предметы изнашиваются. Если прочность предмета падает до ноля, вам придется починить его, прежде чем им можно будет пользоваться. Вы можете чинить предметы сами, обучив героя соответствующему навыку, или просить помощи у встречных прохожих (см. раздел «Торговля»).

е) Опознание предметов

Если вы подобрали неопознанный предмет, его можно опознать у прохожего (см. раздел «Торговля») или самому - в том случае, если ваш навык опознания достаточно высок. Для этого просто наведите курсор мыши на предмет.

ж) Примеры стандартных полезных предметов

В игре существует множество различных предметов, и, конечно, перечислить их все здесь было бы попросту невозможно. Да и потом, гораздо интереснее самому выяснять свойства каждого нового предмета. Не стесняйтесь, экспериментируйте с предметами столько, сколько душе угодно; список, который мы предлагаем, намеренно далек от совершенства.

Сундуки, ящики, шкафы...

В игре есть предметы, содержащие внутри другие предметы, то есть сундуки, ящики, шкафы и бочки. Наведите на них курсор, чтобы узнать, лежит ли что-либо внутри. Щелкните по сундуку, чтобы открыть его и узнать, что он содержит (и при желании пополнить рюкзак). Если сундук или шкаф заперт, вам придется подобрать ключик, совершить определенное действие или даже взломать замок, чтобы добраться до вожделенного содержимого.

Места для сна

Чтобы восстановить здоровье, магию и выносливость, вы можете прикорнуть на охапке соломы или даже настоящей кровати. Щелкните по месту для сна, чтобы ваши персонажи расположились на отдых. Учтите, перед сном героям требуется перекусить, и они не согласятся спать дважды подряд без перерыва!

Золото

Деньги необходимы для покупки товаров и знаний (навыков). Золото часто выпадает из поверженных врагов. Иногда жители готовы заплатить герою за выполнение их заданий. Найденные предметы также можно продавать за деньги.

Зелья

Зелье - это магический напиток, с помощью которого герой может восстановить свое здоровье, выносливость или магическую силу. В игре встречаются зелья, повышающие характеристики и параметры персонажа. Действие некоторых из них ограничено по времени, но есть и такие, которые повышают характеристики раз и навсегда. Если вы хотите научить персонажа смешивать собственные зелья, обратитесь к разделу «Алхимия» Главы V.

Оружие и броня

Приключения полны опасностей и кровавых схваток. Герой должен встречать их подготовленным. Броня надежно защитит персонажа от ударов врагов, а с помощью мощного оружия он сможет дать им достойный отпор. Чтобы узнать характеристики оружия или брони, наведите на них курсор мыши. Вы узнаете требования предмета, его защитные или боевые параметры и характеристики. Магические предметы способны даже повышать характеристики персонажа.

Не стоит и говорить, что предпочтительнее всего сразу же менять доспех на лучший, если предоставляется такая возможность. Иногда полезно носить с собой несколько типов брони с различной магической защитой на случай, если встретятся определенные противники. Учтите, что рыцарь смерти отказывается менять свой доспех на другой. Но он будет не против, если вы снабдите его щитом, парой колец, поясом и амулетом.

Заметьте: некоторые типы оружия (например, лук или посох) являются двуручными. Если вы предпочитаете драться одноручным оружием, вторая рука остается свободной для щита. Щит дает вам дополнительную защиту, но ухудшает некоторые характеристики.

Руны

Руны представляют собой небольшие круглые камни, которые встречаются у монстров и торговцев. Каждая руна повышает ту или иную характеристику персонажа. Руны можно вставлять в предметы. Обратите внимание на такую характеристику предметов, как «отверстия для рун». Количество отверстий определяет количество рун, которое можно в него вложить. Чтобы вложить руну в предмет, откройте рюкзак и щелкните по предмету левой кнопкой мыши. Появится окно рун с несколькими ячейками. Перетащите руну в свободную ячейку, и она навсегда сольется с предметом.

Кристаллы и сума

Кристаллы похожи на руны, с тем отличием, что их не требуется вставлять в предметы. Их нужно складывать в специальную сумку. Кристаллы будут повышать характеристики того персонажа, у которого в рюкзаке сума.

Пирамидки перемещения

В ходе игры вам попадутся две маленькие пирамидки, работающие, как портал. Они действуют в паре. Если поставить одну из пирамидок на землю и уйти, вы всегда сможете вернуться к ней с помощью второй. Можно оставить одну из пирамидок рядом с палаткой торговца или храмом, а вторую носить с собой в рюкзаке, чтобы при необходимости возвращаться в это место.

Вы можете переместиться к пирамидке только в том случае, если оставили ее на земле. Если положить ее в сундук, заклинание не сработает. И, естественно, вы никуда не переместитесь, если обе пирамидки лежат в вашем рюкзаке.

Если одна или обе пирамидки лежат в вашем рюкзаке, вы можете для удобства воспользоваться тремя кнопками, облегчающими работу с пирамидками. Вы даже можете назначить одно из этих действий для правой кнопки мыши в качестве вторичного навыка (см. раздел «Внутриигровое меню»). Вот эти кнопки:

Установить пирамидку: поставить одну из пирамидок на землю.

Использовать пирамидку: использовать пирамидку, не вынимая ее из рюкзака. Вы перенесетесь ко второй пирамидке, сохранив при себе первую. После этого вам, разумеется, придется возвращаться на прежнее место пешком.

Установить и использовать пирамидку: поставить пирамидку на землю и сразу же использовать ее. С помощью этой опции вы можете постоянно перемещаться между двумя пирамидками.

Получив пирамидки, постарайтесь вволю с ними поэкспериментировать. Вы увидите, что они значительно облегчают

вашу жизнь. К примеру, вы можете мгновенно скрыться от врагов в пылу сражения, передохнуть и вернуться назад в самую гущу битвы.

Магические куклы

Во время ваших странствий вам встретятся различные магические куклы. С их помощью вы можете призывать новых членов отряда, которые будут биться на вашей стороне.

Но учтите: соратник не может выходить за пределы местности, в которой он был призван. Едва вы перейдете границы определенной области, он исчезнет. После этого, или в случае его гибели, вы можете вновь щелкнуть по кукле и призвать его. Правда, между смертью и новым призывом соратника должно пройти некоторое время. Оно зависит от каждой конкретной куклы и ваших навыков.

Вы можете улучшать свои навыки работы с магическими куклами (см. Главу V).

Б. Внутриигровое меню

Внутриигровое меню состоит из портретов персонажей, шкалы жизни, магии и выносливости, а также кнопок в верхней правой части игрового экрана.

1. ПОРТРЕТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

С помощью портретов персонажей вы можете переключаться между героями. Щелкните левой кнопкой мыши по портрету, чтобы выбрать героя. Теперь все ваши приказы будут передаваться только ему. С помощью двойного щелчка по портрету вы можете не только выбрать героя, но и центрировать на нем игровой экран.

Щелчок правой кнопкой мыши по портрету вызывает меню, с помощью которого вы можете открыть рюкзак персонажа и окно навыков. Вы можете также изменить режим действий (боевой или мирный) или включить функцию искусственного интеллекта. В последнем случае ваш персонаж будет сражаться самостоятельно. Если значение искусственного интеллекта выставлено как «обычное», персонаж не двинется с места, пока вы не отдадите ему приказ. Если же выбрано «агрессивное» значение, герой станет нападать на все, что движется.

2. ЖИЗНЬ, МАГИЯ, ВЫНОСЛИВОСТЬ

Под каждым портретом располагаются три шкалы. Они отражают состояние персонажа: красная шкала показывает его здоровье, синяя - очки магии, желтая - выносливость. Чтобы узнать больше об этих показателях, обратитесь к Главе V.

3. КНОПКИ

а) Кнопки действия и зелий

Справа от каждого портрета располагаются три кнопки: кнопка основного навыка, кнопка дополнительного навыка и кнопка зелий.

Щелкнув по кнопке основного навыка, вы можете назначить навык для левой кнопки мыши. С помощью кнопки дополнительного навыка можно назначить навык для правой кнопки мыши. Чтобы назначить навык, выберите его из списка, появившегося в правой части экрана. Само собой разумеется, что для каждого персонажа навыки назначаются отдельно. Так, вы можете назначить в качестве основного навыка для героя «удар оружием», а для рыцаря смерти - «огненный шар».

Некоторые навыки (к примеру, обнаружение ловушек) считаются пассивными и задействованы все время игры. Такие навыки не будут перечислены в выпадающем списке.

Иногда для использования навыка вам необходимо будет указать цель: точку на карте, противника или направление. Чтобы узнать подробнее о различных навыках, обратитесь к Главе V.



б) Шесть кнопок

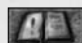
Под портретом персонажа располагаются шесть следующих кнопок:



Рюкзак
Открыть окно рюкзака



Мини-карта
Открыть небольшое окно с картой местности



Дневник
Открыть окно заданий



Навыки
Открыть окно навыков



Приостановить игру
Поставить игру на паузу



Весь отряд
Выбрать всех членов отряда одновременно. Прежний выбранный член отряда становится «лидером»: остальные персонажи следуют за ним, он ведет все разговоры и обмен с обитателями миров.

В. Окно рюкзака

Обратите внимание, что в окне рюкзака содержится масса полезных сведений о вашем персонаже. Это окно вскоре станет вашим верным союзником и помощником.

Учтите, что одновременно вы можете видеть сведения только об одном из ваших персонажей. Щелкните по стрелочкам у портрета, чтобы переключиться на другого героя.

В нижней части окна располагается содержимое рюкзака вашего героя. Здесь отображены все предметы, которые вы собрали за время странствий. Щелкните по предмету левой кнопкой мыши, чтобы задействовать его основную функцию: взять в руки меч, надеть кольцо, съесть апельсин. Чтобы произвести с предметом иное действие (преобразовать стрелу, починить или заточить топор), щелкните по нему правой кнопкой. Появится дополнительное меню, в котором вы сможете выбрать желаемое действие при условии, что ваш персонаж обладает соответствующим навыком.

(Чтобы прочитать о навыках, откройте Главу V).

В правой части рюкзака расположены шесть кнопок, служащих закладками. Все предметы в рюкзаке рассортированы по шести категориям: оружие, броня, зелья, магические предметы, книги и прочие предметы. Чтобы перейти к желаемой категории, щелкните по соответствующей закладке.

Чтобы передать предмет спутнику, откройте рюкзак и перетащите предмет на портрет нужного персонажа. Чтобы выбросить предмет, перетащите его из рюкзака на землю. Чтобы выбросить определенное количество предметов одного типа, сложенных вместе, удерживайте клавишу «CONTROL».

В верхней левой части рюкзака находится «кукла» героя со всей экипировкой. Чтобы сменить предмет экипировки, щелкните по предмету в рюкзаке и перетащите его в нужную ячейку. Чтобы рассмотреть предмет, просто наведите на него курсор. Помните: рыцарь смерти наотрез отказывается менять свои доспехи.

В верхней правой части экрана указано имя героя, количество золота, уровень, сопротивление различным типам повреждений, класс брони, первичные и вторичные характеристики. Все это подробно описывается в Главе V.



Г. Дневник

В Дневник записывается вся важная информация, собранная героями во время странствий: задания, разговоры, карты местности и многое, многое другое. Если вы запутались в игре и не знаете, что делать дальше, обратитесь к Дневнику, и вы наверняка найдете там подсказку.

1. АВТОКАРТА

Большая, подробная карта игрового мира, на которой отмечаются все области, где побывали герои. Неизвестные области закрашены черным. Чтобы прокрутить карту, удерживайте левую кнопку мыши и ведите курсор в нужную сторону. Карту можно также приблизить или удалить с помощью кнопок, на которых изображена лупа. Кнопка лупы со значком «плюс» приблизит карту, чтобы вы могли рассмотреть местность во всех подробностях, а кнопка со значком «минус» вернет ей общий вид. Вы можете отмечать на карте важные точки с помощью флажков. Для этого щелкните по кнопке «Поставить флажок», а затем щелкните по точке на карте. Вам предложат написать для флажка краткое пояснение. Эта надпись будет отображаться при каждом наведении курсора на флажок. Чтобы убрать ненужный флажок, щелкните по кнопке «Убрать флажок», а затем щелкните по флажку, который требуется удалить.

2. ЗАДАНИЯ

Некоторые персонажи в ходе разговора будут предлагать вам выполнить их поручения. Эти поручения записываются на странице заданий. Каждое задание снабжено заголовком и описанием. Открыв страницу заданий, вы увидите две кнопки. С помощью кнопки «Фильтр» вы можете стереть со страницы выполненные задания или вернуть их вновь. Вторая кнопка позволяет перейти к последнему обновленному заданию. При обновлении записей значок дневника на игровом экране становится красным, и в этом случае очень удобно открыть дневник и воспользоваться кнопкой быстрого перехода, чтобы не листать все страницы в поисках обновленного задания.



3. ВРАГИ

В этот список заносятся все поверженные вами враги. Здесь перечислены их сильные и слабые стороны. Сверяйтесь с их описанием, чтобы применять против каждого врага нужную стратегию!

4. ДИАЛОГИ

Все диалоги в игре тщательно заносятся в дневник. Каждая запись предваряется именем собеседника и датой разговора. Чтобы перечитать диалог, щелкните по строке с нужным именем и датой, и перед вами появятся все реплики, которые были произнесены.

Д. Окно навыков

1. О НАВЫКАХ

В игре существуют три основные группы навыков: «Маг», «Воин», «Вор» и «Магические куклы». Каждая из этих групп разделена на подгруппы.

В начале игры вам будет доступно лишь несколько подгрупп в зависимости от пути развития, который вы избрали для героя. Чтобы выучить другие группы и подгруппы навыков, вам придется найти учителей или соответствующие книги. Чтобы просмотреть все возможные группы навыков в игре, нажмите на кнопку «Показать все навыки» в левом нижнем углу экрана. Недоступные группы будут выделены серым цветом.

Система навыков имеет древовидную структуру: каждая ветвь делится на несколько более мелких ветвей. На самом конце каждой ветви находятся навыки, которые можно учить и повышать. Более того, различные навыки одной и той же ветви можно объединять в один навык.

2. КАК ПРИОБРЕСТИ НОВЫЙ НАВЫК

Чтобы не путать вас, мы приведем два ярких примера.

а) О воине, у которого было одно очко навыков

Предположим, что ваш воин достиг первого уровня. Он получил одно очко навыков. Ему понравилось махать палицей, и он решил, что всю жизнь будет воевать дробящим оружием.

Откройте окно навыков и щелкните по пустой ячейке в верхней части экрана. В основной части окна выберите путь: «Воин». Поскольку палица - одноручное оружие, выберите: «Специалист ближнего боя», «Одноручное». (Если вы уверены, что вам будет необходим щит, можете также выбрать ветвь «Со щитом». Учтите, что щит повышает класс брони, но снижает скорость персонажа...)

Теперь надо выбрать тип повреждений, наносимый оружием. Само собой очевидно, что палица относится к дробящему оружию. Выберите ветвь «Дробящее». Перед вами откроются навыки, которые можно повышать. Чтобы узнать, за что отвечает тот или иной навык, обратитесь к разделу «Навыки» (впрочем, большинство названий говорят сами за себя: если вы решите увеличить параметр «Урон», повреждения, наносимые дробящим одноручным оружием, несколько возрастут).

После того, как ваш воин получит новый уровень, а с ним и новое очко навыков, вы сможете вновь улучшить его обращение с дробящим оружием. Для этого повторите описанную процедуру. Вы можете увеличить урон еще на одну единицу или повысить любой другой параметр.

Этот навык не требуется активировать: он включается автоматически в тот момент, когда герой берет в руки одноручное дробящее оружие. Такие навыки называются пассивными.



б) О волшебнице, у которой было три очка навыков

Жила-была волшебница, которая получила три уровня, но не стала тратить очки навыков. Теперь она может создать с их помощью новое мощное заклинание. Откройте ветвь «Маг \ Атака стихий \ Направленные \ Стрела» и вложите по очку в параметры «огонь», «воздух» и «вода».

Это заклинание потребует значительных затрат магии, зато оно будет наносить врагу тройной урон сразу тремя типами повреждений! (Кроме того, оно красиво смотрится).

Обратите внимание: если наша волшебница получит новый уровень, она сможет улучшить заклинание, добавив единицу к любому его параметру.

А если она выберет ту же ветвь ЗАНОВО из пустой ячейки и добавит единицу к навыку «Маг \ Атака Стихий \ Направленные \ Стрела \ Огонь», то создаст НОВОЕ заклинание. Таким образом, с помощью одной и той же ветви можно создать несколько отдельных заклинаний!

Чтобы направить заклинание, волшебнице следует назначить его для одной из кнопок навыков на игровом экране, щелкнув по значку и выбрав нужное заклинание из списка.



3. КАК РАЗУЧИТЬ НАВЫК

Если вы решите разучить навык, выделите его и щелкните по значку с изображением мусорного бака. За некоторую плату вы разучите навык и вернете потраченные на него очки.

Глава V. РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

А. Опыт и уровни

В ходе игры вам предстоит развивать ваших героев, повышая их навыки и характеристики. Все умения приходят с опытом; герой получает опыт при выполнении заданий, продвижении по сюжетной линии и сражениях с врагами.

Когда герой набирает достаточное количество очков опыта, он получает новый уровень. При этом ему дается пять очков для распределения по основным характеристикам (о них подробно рассказывается в следующем разделе).

Отдельно от этого герой получает очки, которые можно потратить на улучшение одного из навыков. За каждый пятый уровень дается два очка навыков, а за прочие уровни - по одному. (О различных ветвях навыков подробно рассказывается в разделе «Навыки»).

Б. Характеристики персонажа

1. ПОКАЗАТЕЛИ

а) Здоровье

Жизнь персонажа измеряется очками здоровья. Они показывают размер повреждений, которые может вынести персонаж. Если очки здоровья упадут до ноля, герой погибнет. Здоровье персонажа постепенно восстанавливается с течением времени. Для более быстрого выздоровления герою потребуется сон, флакон целебного зелья или заклинание лечения.

б) Магия

Запас магической энергии персонажа измеряется очками магии. Эта энергия расходуется при направлении заклинаний и использовании некоторых навыков. Если очки магии падают до ноля, персонаж не может направлять заклинания. Как и здоровье, магическая энергия восстанавливается с течением времени, после отдыха или с помощью зелий.

в) Выносливость

Выносливость определяет запас сил героя, необходимый для бега, скрытного передвижения, использования навыка урагана... Подобно прочим показателям, запас сил восстанавливается с течением времени, после отдыха или с помощью зелья.

2. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

а) Сила

Сильному персонажу доступно тяжелое вооружение и доспехи. Он наносит врагам больший урон и способен переносить значительное количество груза.

б) Ловкость

Ловкий персонаж наносит более точные удары, легко уклоняется от атак противника и способен лучше защитить себя в битве. Некоторые виды оружия и доспехов требуют повышенной ловкости.

в) Телосложение

Телосложение влияет на показатель брони персонажа. Крепкий персонаж обладает высокими показателями здоровья и выносливости, а также способен лучше противостоять воздействию ядов.

г) Интеллект

От интеллекта зависит запас магической энергии персонажа, поэтому хороший маг - умный маг. Высокий интеллект требуется также для того, чтобы владеть оружием, наносящим урон магией духа. Чем выше интеллект героя, тем значительнее будет этот урон. Более того, высокий интеллект повышает сопротивление самого персонажа магии духа.

д) Выживание

От выживания зависят такие характеристики, как удача, меткость, уклонение, инициатива и регенерация. Чем выше эта характеристика, тем выше вероятность нанесения точного удара. Помимо этого, выживание влияет на уровень сопротивления персонажа магии стихий.

е) Скорость

Чем выше скорость персонажа, тем лучше он уклоняется от ударов. Скорость также влияет на инициативу и частоту атак героя.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

а) Инициатива

Персонаж с более высокой инициативой получает право первого удара.

б) Удача

Удача влияет на вероятность нахождения хороших и ценных предметов, а также (до некоторой степени) на вероятность нанесения точного удара.

в) Регенерация

Регенерация определяет скорость восстановления здоровья и магической энергии персонажа.

г) Меткость

Меткий персонаж всегда наносит точные удары.

д) Уклонение

Определяет способность персонажа уклоняться от ударов противника.

4. УРОН

Значение урона показывает минимальное и максимальное количество повреждений, которое герой может нанести противнику при успешном ударе.

5. БРОНЯ И СОПРОТИВЛЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЯМ

Класс брони определяет общее сопротивление персонажа повреждениям. Персонаж также обладает различной степенью сопротивления отдельным типам повреждений.

6. ВЕС И ПЕРЕГРУЗКА

Чем сильнее персонаж, тем больший вес он может нести на своих плечах. Если персонаж перегружен, он утрачивает способность бежать. Лишние вещи можно выбросить или продать, а можно спрятать в безопасное место на случай, если они вам могут еще пригодиться.

7. РЕПУТАЦИЯ

Репутация определяет отношение обитателей миров к герою. Нулевая репутация делает героя злодеем, репутация в 100 очков - святым. Репутация отражает ваши игровые действия и решения, и отношение жителей к герою может меняться в ходе игры.

B. Навыки

1. ПУТЬ МАГА

а) Атака стихий

Эти заклинания наносят врагу урон силами четырех стихий (огня, воды, воздуха и земли). Они могут быть направленными, групповыми или круговыми, одиночными стрелами или лучами продолжительного действия. С помощью улучшения параметров вы сможете расширить конус луча или радиус круга.

б) Защита стихий

Эти заклинания помогут усилить защиту героев от повреждений, наносимых магией стихий (огнем, воздухом, водой и землей). Некоторые заклинания просто повышают ваше сопротивление им, другие же отражают урон, перенося часть повреждений на противника.

в) Проклятия стихий

Проклятия стихий понижают сопротивление ваших противников магии стихий (огня, воды, воздуха и земли). Проклятия стихий могут быть направленными, групповыми и круговыми. Вы можете повышать длительность действия проклятия, поднимая соответствующий параметр навыка.

г) Магия тела

Защитная

Защитные заклинания магии тела позволяют улучшать физическое состояние персонажей. Они позволяют восстановить здоровье героя, снять отравление или проклятие, вылечить болезнь или распределить получаемый урон между всеми членами отряда.

Боевая

Боевые заклинания магии тела позволяют ухудшить физическое состояние противников. Вы можете наслать на них болезнь, замедлить их передвижение, ослепить, парализовать или усмирить. Особенно смелые маги могут попытаться наложить на врага заклинание, превращающее его в иное существо, однако такая сложная магия не всегда приводит к желаемому результату, и новое обличье врага может оказаться еще более устрашающим, нежели прежде.

д) Магия шамана

Магия богов

Шаман умеет призывать на помощь гнев богов самой природы. Боги разят врагов метеорами, поливают кислотным дождем, сбивают с ног ураганным ветром и бьют молниями. Особенно жестокие шаманы повышают длительность таких заклинаний, не оставляя врагу ни единого шанса на выживание.

Магия природы

Сама мать Земля придет к вам на помощь. На зов мага слетится рой жалящих насекомых, из почвы вынырнут острые шипы, земля содрогнется от землетрясения, а с небес на голову врага обрушится разящий молот.

е) Магия эфира

Вспышка

Герой как по волшебству перенесется в указанное место. Чем опытнее маг, тем меньше магической энергии он затрачивает на такое заклинание.

Обмен местом

Герой и противник меняются местами.

Древний огонь

Древний огонь без жалости испепеляет врагов. Чем опытнее маг, тем больший урон наносит это заклинание.

Состарить предмет

Это заклинание позволяет временно уменьшить прочность вооружения и брони противника. Чем опытнее маг, тем выше продолжительность действия этого заклинания.

Огненный шар

Огненные шары буквально сжигают врагов. Чем выше ваш навык, тем больший урон наносят ваши огненные шары.

2. ПУТЬ ВОИНА

а) Навыки ближнего боя

Вы сможете улучшить навыки владения одноручным и двуручным оружием, а также боя со щитом. Выберите тип повреждения (рубящее, колющее, дробящее, магия теней, магия костей). Теперь вы можете повысить точность владения этим видом оружия, урон или прочность самого оружия. Помимо этого, вы можете увеличить вероятность нанесения противнику критического или смертельного удара.

б) Навыки стрельбы

Лук и арбалет

Всевозможные навыки владения луком и арбалетом. Вы можете повысить точность и скорость стрельбы, урон от выстрела в упор, вероятность нанесения критических повреждений или урон от колющих повреждений.

Обращение со стрелами

Стрелы выбранного типа будут наносить врагу больший урон.

в) Защитные навыки

Блокировка щитом

Вы сможете лучше блокировать удары врага.

Уклонение

Шаг в сторону, наклон, поворот, парирование удара! Вы сможете лучше уклоняться от выпадов врага.

Обращение с броней

Чем выше этот навык, тем сильнее вероятность того, что броня возьмет часть удара на себя.

Прочность брони

Чем тщательнее вы ухаживаете за вашими доспехами, тем дольше они не изнашиваются.

г) Ураган

Вы можете увеличить наносимый урон, повысить вероятность оглушения врага и снизить расход сил при использовании этого навыка.

д) Ремесла

Починка (при нажатии на предмет правой кнопкой мыши)

Научитесь самостоятельно чинить оружие и доспехи.

Заточка оружия (при нажатии на предмет правой кнопкой мыши)

Заточенное оружие наносит врагу серьезный урон, но требует немалой ловкости в обращении с ним.

Превращение стрел (при нажатии на предмет правой кнопкой мыши)

Обычные стрелы можно превратить в стрелы огня, воды, воздуха, земли, духа, эфира, теней, а также отравленные, костяные, взрывные, расщепляющиеся и просто более мощные.

Нахождение стрел (пассивный навык)

Этот навык позволяет вам находить все больше и больше выпущенных стрел после битвы.

Опознание (опознание предметов происходит автоматически; чтобы опознать существо, наведите на него курсор мыши)

Позволяет вам моментально узнавать характеристики предметов и врагов.

е) Воинские умения

Симуляция смерти

Вы сможете разыграть сценку собственной смерти и обмануть врагов. Чем выше этот навык, тем дольше враги будут пребывать в заблуждении.

Берсерк

Вы становитесь безрассудным и бесстрашным воином, ваши характеристики временно увеличиваются. Чем выше этот навык, тем дольше длится припадок безумия, и тем сильнее вырастают характеристики героя.

Отваживание врагов

Враги не станут нападать на вас. Чем выше этот навык, тем более сильных соперников удастся отвадить герою.

Взгляд рейнджера (пассивный навык)

Повышает радиус поля зрения и позволяет атаковать врага издалека.

Наживка

Окружающие враги бросятся атаковать вас. Чем выше уровень этого навыка, тем более сильных противников вы сможете привлечь.

3. ПУТЬ ВОРА

а) Воровские навыки

Карманник

Ловкие пальцы способны незаметно извлечь содержимое карманов прохожего. Чем выше этот навык, тем больше предметов лучшего качества вы сможете воровать.

Взлом

Вы сможете проникать за надежно запертые двери и проверять содержимое закрытых сундучков.

Скрытность

Этот навык позволяет незаметно красться мимо врагов.

Яд (пассивный навык)

Теперь вы сможете смазывать свое оружие различными ядами, отравляющими плоть и кровь врага. Вы можете повысить урон, наносимый отравленным оружием, или длительность воздействия яда на организм противников.

б) Воровские умения

Удар в спину (пассивный навык)

Вы можете повысить урон, наносимый противнику при ударе в спину. Но помните: удар в спину можно нанести только в том случае, если враг действительно повернулся к вам спиной.

Торговля (пассивный навык)

Красноречие позволит вам сбивать цену на товары торговцев.

Удача (Пассивный навык)

Этот навык повышает показатель удачи героя.

Мудрость (пассивный навык)

Трезвость ума и самокопание позволяют вам извлечь больший урок из происходящего, повышая количество получаемого опыта.

Украшение предметов (при нажатии на предмет правой кнопкой мыши)

Стоимость украшенных предметов выше, чем обычных.

Следопыт (пассивный навык)

Этот навык позволяет вам заранее обнаруживать врагов (они будут отображаться на вашей карте). Чем выше этот навык, тем шире радиус обнаружения.

в) Алхимия

Приготовление зелий

Позволяет создавать собственные зелья из имеющихся компонентов.

Смешивание зелий

Позволяет вам смешивать несколько зелий в одно новое.

г) Ловушки

Установка ловушек (срабатывают от прикосновения противника)

Ловушка-скорпион

Эта ловушка при срабатывании выпускает скорпиона.

Взрывная ловушка

При срабатывании происходит сильный взрыв.

Бомба

Эта ловушка представляет собой несколько бомб, которые ложатся на землю между героем и местом, на которое он устанавливает ловушку.

Шипы

Из земли появляются острые как бритва шипы.

Ловушка стихий

Поражает противника ударом стихий (огня, воды, земли или воздуха).

Парализующая ловушка

Парализует врагов.

Взрывная отпугивающая ловушка

Эта ловушка отпугивает противника взрывом.

Мина-паук

Выпускает маленького паучка, который преследует врага и взрывается при контакте с ним.

Ловушка-портал

Переносит врага в иную точку на карте.

Ловушка с насекомыми

Напускает на врага рой крошечных жалящих насекомых.

Ловушка с проклятием

Враг становится более уязвим к магии стихий (огня, воды, земли или воздуха).

Ловушка со скелетом

Призывает скелета, который набрасывается на врага.

Перенастройка ловушек

Позволяет обращать ловушки врага против него самого.

Обнаружение ловушек (пассивный навык)

Позволяет вовремя обнаруживать ловушки.

Обезвреживание ловушек

Позволяет обезвредить ловушку.

4. МАГИЧЕСКИЕ КУКЛЫ

а) Улучшение куклы

Новый уровень (особый навык)

Вы можете потратить собственное очко навыка, чтобы повысить уровень одной из магических кукол. Для этого нужно открыть окно статистики куклы и нажать на кнопку «повысить уровень».

Повышенное сопротивление (пассивный навык)

Увеличивает сопротивление призванного существа магии стихий (огня, воды, воздуха и земли), а также ядам и магии теней и костей.

б) Особые навыки

Дополнительный навык (особый навык)

Вы можете передать очко навыка одного из персонажей куклам. Затем откройте окно навыков выбранной куклы и назначьте для нее какой-либо навык.

Время восстановления (пассивный навык)

Вы можете снизить промежуток между смертью призванного персонажа и возможностью вызвать его вновь.

Повышенный радиус (пассивный навык)

Вы можете повысить радиус области, в которой могут существовать призванные персонажи.



Глава VI. ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ МИРЫ

А. Что такое Параллельный мир

Параллельные миры - это альтернативные вселенные, лежащие вне миров, по которым вас ведет основной сюжет игры. В них живут торговцы и монстры, в них вас ждут различные задания, подземелья и предметы, генерируемые движком игры случайным образом.

Б. Как попасть туда в ходе игры

В каждом акте игры вы сможете найти несколько магических приспособлений. Каждое из них открывает новое подземелье в Параллельном мире этого акта.

После того, как вы обнаружите первое приспособление, открывающее Параллельный мир нового акта, к списку вторичных навыков добавится дополнительная строка (см. Главу IV). Вы можете «войти в Параллельный мир» в любой момент игры!

Параллельный мир предложит вам спасительную передышку, когда силы персонажа на нуле. Кроме того, в нем можно набраться опыта и приобрести неплохие предметы. Все золото, предметы, опыт и уровни, набранные вами в Параллельных мирах, перенесутся с персонажем в основной мир.

В. Как попасть туда по окончании игры (!)

После того, как вы пройдете основную часть игры, в главном меню активируется опция «Параллельный мир». Щелкните по ней, чтобы вызвать окно, в котором вам предложат выбрать профиль персонажа. Профили создаются автоматически по окончании основной игры и запоминают характеристики персонажа и предметы в инвентаре, с которыми он закончил игру.

Вы можете бродить по Параллельным мирам вечность, сохраняя и записывая игру привычным путем. В каждом новом Параллельном мире вас будут ждать новые встречи, новые битвы и новые подземелья, а персонаж будет переноситься в них со всеми выученными навыками и найденными предметами!

Приложение I. «ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ»

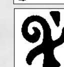
Основное действие	Левая кнопка мыши
Дополнительное действие	Правая кнопка мыши
Приблизить, удалить	Колесо \ средняя кнопка мыши
Показать предметы, которые можно подобрать	ALT
Пауза	Пробел
Бег	R
Боевой / мирный режим	C
Загрузка	L
Сохранение	S
Быстрая загрузка	CTRL+L
Быстрое сохранение	CTRL+S
Рюкзак	I
Мини-карта	M
Автокарта	A
Приблизить автокарту	+
Удалить автокарту	-
Журнал заданий	Q
Окно навыков	K
Центрировать экран на лидере отряда	C
Меню отряда	TAB
Персонаж 1	F1 (двойное нажатие центрирует экран на персонаже)
Персонаж 2	F2 (двойное нажатие центрирует экран на персонаже)
Персонаж 3	F3 (двойное нажатие центрирует экран на персонаже)
Весь отряд	F4
Сменить лидера отряда	F5
Место для стрел 1	1
Место для стрел 2	2
Место для стрел 3	3

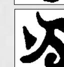
Приложение II. РААНСКИЙ РУНИЧЕСКИЙ АЛФАВИТ

Как явствует из названия, раанский рунический алфавит был создан и получил свое распространение на Немезиде. До нас дошло несколько неплохих учебников по раанскому языку, самый популярный из которых, пожалуй, «Изучение рун» Анколлара. Он снабжен яркими картинками и весьма занимателен. Если вы запланировали на это лето отдых на Немезиде, советуем его приобрести.

Сами раанаар, впрочем, отлично говорят на большинстве людских диалектов. Чтобы не ударить перед ними лицом в грязь, советуем заучить несколько простых и полезных слов и выражений, которые наверняка пригодятся вам в общении с продавцами.

 [Идра] - сила

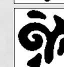
 [Устр] - уклонение

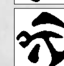
 Жоф] - ловкость

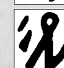
Зачастую эти слова употребляются с приставками, отделенными от корня дефисом. Так, приставка «уру» значит «мало», «сер» - «ниже среднего», «мин» - «средне». Соответственно, если вы спросите у продавца руну Уру-идра, он покажет вам руну силы наименьшего размера, в просторечии «руну силы + 1».

Идем дальше.

 [Оок] - регенерация

 [Ворр] - телосложение

 [Коор] - интеллект

 [Занд] - выживание

Продолжая наш разговор о приставках, вспомним еще две основных. Приставка «паг» значит «выше среднего», а приставка «ийт» - «много». Следовательно, если вы мечтаете о быстрой карьере ученого и ищете самую крупную руну интеллекта, вам нужна руна Ийт-коор, повышающая ваш IQ сразу на пять пунктов! Руна Паг-коор, соответственно, увеличит ваш интеллект на четыре пункта, что тоже, согласитесь, не так плохо.

Нам осталось заучить всего три руны:

 [Ицери] - магия

 [Умн] - жизнь

 [Изос] - прочность (обычно применительно к материалу, из которого изготовлено оружие или доспех)

Для них характерны те же приставки, что и для остальных рунических символов. Помните, что раанская жизнь намного длиннее человеческой: раанаар живут столько же, сколько эльфы. Поэтому, покупая, скажем, руну Мин-умн, помните, что она продлит вашу жизнь не на три, а на целых шестьдесят лет! Приятный сюрприз, не правда ли?

К сожалению, магия этих рун действует только на Немезиде и Ривеллоне, поэтому дома они послужат вам разве что забавным сувениром :)



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Внимание!

Перед тем как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.

Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о Вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 MHz)
- Объем оперативной памяти (например, 128 MB)
- Марка CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип графической карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип 3D-акселератора (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию Вы можете получить следующим образом:

Кликните правой клавишей мыши на иконку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства системы». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь снова в директорию «Мой компьютер».

В появившемся окошке выберите название диска, на который была проинсталлирована игра, и кликните на нем правой клавишей мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства».

На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями, компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по

Адресу: Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2

Телефону: +7 (095) 111-51-56 с 10.00 до 15.00 с понедельника по пятницу

E-mail: help@buka.ru

Internet http://www.buka.ru/techsupport

Наш форум: http://www.buka.ru/forum/

* Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером. Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после «зависания»).



АВТОРЫ

LARIAN STUDIOS

Глава проекта

Swen Vincke

Ведущий программист

Swen Vincke

Разработка движка

Bert Peers
Yann Popo
Kris Taeleman

Игровое программирование

Ike Castelyn
Grischa Jacobs

Дополнительное программирование

Fabrice Lété
Mike Slembrouck

Ведущие художники

Marian Arnold
André Taulien

Разработка фона

Alex Vanooteghem
Steward Temmerman
André Taulien

Анимация

Marian Arnold
Stijn Valkenborg

Ролики

Marian Arnold
Felix Serwir

Интерфейс

André Taulien

Дополнительная графика

Vincent Van den Auwera
Karel Van Rompuy

Ведущий сценарист

Frederik De Caster

Разработка сценария

Frederik De Caster
Thomas Lenzen

Диалоги

Rhianna Pratchett
Thomas Lenzen

Дополнительные диалоги

Dirk De Kesel
Wouter Ryckbosch
David Walgrave

Игровое наполнение

Frederik De Caster
Fabian Lau
Thomas Lenzen
Jeroen Van Den Bossche
David Walgrave

Ведущий дизайнер игрового мира

Lynn Vanbesien

Дополнительные дизайнеры

Frederik De Caster
Thomas Lenzen
Henning Gerhardt
André Taulien

Звук

Ilya Rogozin
Stefaan Van Leuven

Музыка

Kirill Pokrovsky

Музыкальный продюсер

John Bourguignon

Команда тестеров Larian Studios

Jeroen Van Den Bossche
David Walgrave

Руководство пользователя

David Walgrave

Дизайн руководства

Marian Arnold
André Taulien
Lynn Vanbesien

Немецкое руководство пользователя

Jan Burnath
Fabian Lau

Дизайн коробки с игрой

Marian Arnold
André Taulien
Lynn Vanbesien

Менеджмент и веб-дизайн

Lynn Vanbesien

ВНЕШНИЕ СТУДИИ

Звукорежиссер

Simon Allins

Актеры

Ted Fletcher
Ellyn Eaves-Hileman
Justin Toland
Kenneth Hileman
Richard Foxon
Sarah Hileman
Joseph Tancredi
Arnaud Schmutzer
Frank Billingsley

Огромное спасибо

Рейзу, Барнабусу, Кие и Миртосу. Вы оказали нам неоценимую помощь.

Отдельное спасибо

Нашим преданным поклонникам, Всем внешним тестерам игры, Авторам независимых веб-сайтов, посвященных нашей игре, А также всем тем, кто давал нам ценные советы на форумах. Без вас мы бы не создали эту игру!

Matthias Leidecker

ИГРА ЛОКАЛИЗОВАНА КОМПАНИЕЙ «БУКА»

Лицензирование

Сергей Руденко

Менеджер по локализации

Полина Трояновская

Редактор

Ирина Изотова

Перевод

Елена Мелиссина
Александр Петров
Ирина Изотова

Саунд-продюсер

Руслан Дмитриев

Актеры

Игорь Бровин
Дима Филимонов
Катя Африкантова
Виктория Фишер
Наташа Житкова
Саша Фисенко
Дмитрий Варфоломеев
Саша Тапурия
Денис Манохин
Максим Макаров
Костя Конушкин
Ирина Изотова
Василий Зайцев
Руслан Дмитриев

Запись сделана на «13 studio records»

Художник-дизайнер

Санан Ушанов

Технический эксперт

Роман Потапкин

Выпускающий продюсер

Александр Пак

Техподдержка

Максим (Ill_lectric) Вахитов

Верстка мануала

Марина Дашкова
Степан Илличевский

Старший тестер

Екатерина (Raduga) Мышенко

Тестеры компании «Бука»

Кирилл (k_best) Бестемьянов
Алексей (Stallker) Пешехонов
Иван (Qa) Райнов
Иван (ZeitGeist) Рид

Тестеры

Владимир (Lvlad) Логинов
Игорь (Halfgild_Wynac) Покровский
Андрей (Sunduck) Гурьев
Алексей (Zver_kazak) Шеховцов
Максим (MaxtDie) Кузьменко
Владимир (Gargaran) Шишков
Владислав (Bort) Бортасевич
Евгений (EVGA) Бортасевич
Виталий (Fire_Zero) Панкратов
Александр (ShurikPaladin) Докторович
Даниил (Comandos) Кузьменко
Михаил (FeYsT) Матюшов
Евгений (Uncle_Fu) Попов
Павел (Hard) Филоненко
Олег (SKIV) Смирнов
Антон (Dok) Епишин

Огромное спасибо

Екатерине (Raduga) Мышенко за неоценимую помощь, терпение и любовь к этой игре!

Большое спасибо:

Руководитель отдела разработок

Александр Михайлов

Руководитель отдела маркетинга

Максим Н. Михалев

Менеджер по продвижению продукта

Алексей Писклюков

PR-менеджер

Алексей Пастушенко

Комьюнити-менеджер

Александр Ковалев

Руководитель коммерческого отдела

Татьяна Устинова

Менеджеры по продажам

Елена Антонова
Максим Алексеев
Ольга Полковникова
Евгений Самсонов
Валерий Тихвинский

Торговый маркетинг

Александр Кочетков
Екатерина Филиппова
Татьяна Васекина

Юридическая поддержка

Георгий Виталиев

Финансовый директор

Марина Равун

Генеральный директор

Игорь Устинов

Отдельное спасибо

Татьяне Бычковой
«Бука» рекомендует: http://beyond-divinity.by.ru/

© 2004 Larian Studios. Все права защищены. Beyond Divinity является товарным знаком, принадлежащим компании Larian Studios. Все остальные товарные знаки и логотипы принадлежат их соответствующим владельцам.

© 2004 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией «Бука». Защиту авторских прав компании «Бука» на территории России осуществляет ассоциация «Русский Щит» (rshield@aha.ru).

Beyond Divinity Manual